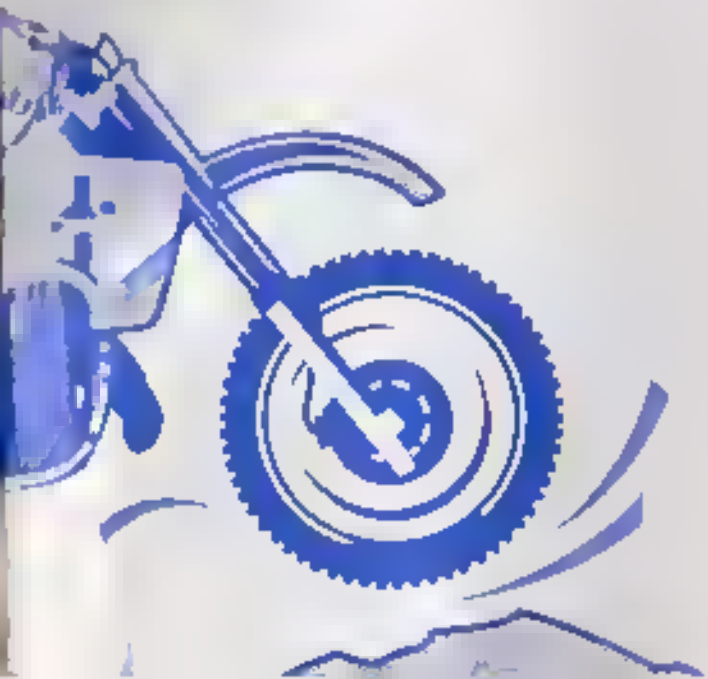
Enduro Racer



SEGA

READ THIS BEFORE YOU START

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

HOW-TO-USE SEGA CARD MEGA CARTRIDGE

1. Make sure that the POWER SWITCH is OFF.
2. Next, insert the SEGA CARD or MEGA CARTRIDGE into the SEGA MASTER SYSTEM (see the illustration below).
3. Turn the POWER SWITCH ON. If nothing appears on the screen, check to see that the insertion as described in the above point is properly made.
4. After using, first be sure to turn the computer's POWER SWITCH OFF and then pull out the SEGA CARD or the MEGA CARTRIDGE and put it in its case for safe storage.

For 1 player: Push either BUTTON on control pad 1

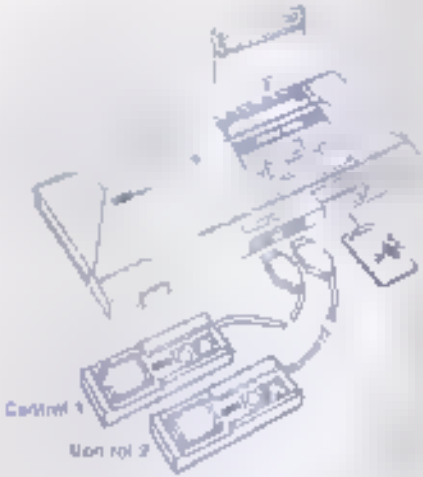
ZUERST FOLGENDES LESEN

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

GEBRAUCH SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

1. Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
2. Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
3. Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die Kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
4. Nach Gebrauch schalten Sie zuerst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.

Für 1 Spieler: drücken Sie eine Taste vom Joystick 1



A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER (exclusivement)

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

1 La console est éteinte en position OFF
2 Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEME SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous)
3 La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît, vérifiez que insertion a été bien faite
4 Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF)
Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-le en lieu sûr dans un étui

Pour jouer: Appuyez sur le bouton START de la manette ou pressez jouer

LEA ESTO ANTES DE EMPEZAR

EL SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

CÓMO USAR SEGA CARD Y MEGA CARTRIDGE

Asegúrese de que el conmutador de encendido está apagado.
2 Después, inserte el SEGA CARD o MEGA CARTRIDGE en el SEGA MASTER SYSTEM (mire el dibujo más abajo)
3 Coloca el interruptor en posición de encendido. Si no aparece nada en la pantalla, mire si ha hecho la inserción tal como se describe en el punto anterior
4 Después del uso, asegúrese de apagar el interruptor de encendido y después saque el SEGA CARD o el MEGA CARTRIDGE y colóquelo en su estuche para mantenerlo seguro.

Para jugar: pulse cualquier botón START del PAD de control 1

LEGGETE QUESTO PRIMA DI INIZIARE

Le SEGA CARD e le MEGA CARTRIDGE sono da usarsi esclusivamente con il SEGA MASTER

COME USARE LE SEGA CARD E LE MEGA CARTRIDGE

Assicurarsi che il tasto POWER sia in posizione OFF
2 Ora inserire la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE nel sistema SEGA MASTER (vedi l'illustrazione sottostante)
3 Posizionare l'interruttore POWER su ON. Qualora sullo schermo non appaia alcuna cosa, controllare che l'inserimento (punto 2) sia stato eseguito correttamente
4 Quando avete finito di giocare, premere il tasto POWER sulla posizione OFF quindi togliete SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE. Per conservarli in sicurezza, è necessario riporli nella loro custodia una volta finito di giocare

Per iniziare: premere un tasto del controllo pad

RACE TO THE FINISH

Th[illegible] through hp pens of diverse and [illegible] through turns w[illegible] make you grip your Cardbo[illegible] Pad while you search fo[illegible] the next obstacle

You objective is to o[illegible] e you fastern pass as many speed ng cars and meet cyclists as possible. Take the jumps without being slower and do as little damage as you take as possible. Th nk you can handle it?

Yon R bag vish five separate scenes wh ch will n reduce you to every pr ttgil kingwn in Mether fcatu w. h you surane them you d se ulsh to repeat each scene once the a fer a total of tea scenes on all

So stad you ing ne you a the last unn now

HOW TO HANDLE YOUR MACHINE

Beforu a yo hogen p hy ng [illegible] you se h mth nevumeu ds ons functionsaun buttonn s gura ed b p bingt. You ll [illegible] to use hand to eys coo d na on n bidun to speed du k y ahead a n ave u a the obstacles. And remembu you ll da much bette w h p a bce

EIN MÖRDERISCHES RENNEN

Do en a n w aus Terra n mit zah re chen unerwarteten H nde nissen erwartet Sie Ein Rennen das nur Leute mit stahlharten Ne ven gute Kondition und schnellen Reaktionen lebend überstehen

Sie sollen d e Strecken so schne wie möglich abso vie en und dabei möglichst wenig Motorradfahrer und andere Rennteilnehmer überfahren Hinde nisse ohne Tempoverlust übersp ngen und trotzdem [illegible] am Ziel ankommen Schaffen Sie das?

Fünf verschi edene Rennstrecken erwarten Sie n deren Verlau Sie m t al en denkbaren H nde nissen und Schwier gkei ten konfron- en werden Fal s Sie also furt wenig überfahren wenant die Rennstrecken noch emma wiederholt sodass S e insgesamt [illegible] Rennen zu absolv eren haben

Starten Sie also hm Maschine [illegible] ne geht gleich los

BEHERRSCHEN SIE IHRE MASCHINE

Bevor Sie aber loslegen machen Sie sich erst e mal mit ihrer Masch ne vertraut Bis zum Rennen muß ihnen die Bedienung n Fleisch und Blu übergegangen se n Aber dazu ist viel Übung notwendig

UNE COURSE AU FINISH!

[illegible]

COMMENT PILOTER VOTRE MACHINE

[illegible]

CARRERA HACIA LA META

[illegible]

COMO MANEJAR SU MAQUINA

[illegible]

GAREGGIARE FINO ALLA FINE

[illegible]

COME GUIDARE LA VOSTRA MOTO

[illegible]

INDIVIDUAL FUNCTIONS

Each button on your Control Pad will prompt its own individual moves

A Your Directional Buttons (D-Buttons)

- Will move your bike in two different directions left and right
- Wheelie button lifting your bike wheel or about a second
- Provide a neutral zone by pressing central button

Button Brake

2 Button 2 Accelerate

Now that you're familiar with the basics here's the setup for sophisticated driving techniques

DIE EINZELNEN FUNKTIONEN

Jede Taste Ihres Joysticks steuert bestimmte Aktionen

A Die Richtungstasten

Steuern Ihr Motorrad in zwei Richtungen nach links und rechts

- Wheelie Kippbewegung d.h. Sie fahren für etwa 1 Sekunde nur auf dem Hinterrad

Taste 1 Bremsen

2 Taste 2 Beschleunigen

Mit diesen Tasten sind Sie in der Lage das Motorrad zu steuern, aber es gibt noch eine Reihe Sonderfunktionen

A 1 2

LES FONCTIONS INDIVIDUELLES

Chaque bouton de votre panneau de commande provoque un mouvement particulier.

A Votre flèche de direction

- Bougez votre main dans la direction droite et gauche.
- **Wheelie** Rouler sur la roue arrière pendant environ une seconde.
- Demeure un point neutre en appuyant sur la partie centrale de la flèche de direction

① Bouton 1: Frein

② Bouton 2: Accélérateur

Maintenant que vous connaissez les notions de base, voyons les techniques de conduite plus sérieuses.

FUNCIONES INDIVIDUALES

Cada botón del Control Pad tiene su función específica

A Botón o recorrido (Botón D

- Mueva la mano hacia la izquierda o derecha.
- **Wheelie** correr con la rueda delantera levantada durante un segundo
- Proporcionará una zona neutra) pulsando al centro del botón

1) Botón 1: Freno

2) Botón 2: Acelerador

Ahora ya sabe lo fundamental. Veamos algunas técnicas útiles.

FUNZIONI INDIVIDUALI

Ogni tasto del control pad ha una sua funzione speciale

A TASTO DIREZIONALE

Muova la vostra mano in due diverse direzioni destra sinistra)

Wheelie Funziona tenendo sollevata la parte posteriore per circa un secondo

Ritornerà la vostra mano premendo verso il basso

TASTO 1 FRENO

TASTO 2 ACCELERATORE

MOVING LEFT TO RIGHT

When you need quick moves out of tight places, you need to use your B-Button to guide your bike in the desired direction.

- While holding Button 2 down, press your B-Button briefly on the right side center. This will give you the quickest move to the right.

- While holding Button 2 down, press your B-Button briefly on the left side center. This will give you the quickest move to the left.

ACCELERATING

To accelerate, you must hold B-Button 2 down at all times.

- When you bike starts to slow down, either time is running out or you've hit too many obstacles (lose dirt, etc.). Continue to hold Button 2 down, you'll be in motion again.

DIE SPUR WECHSELN

Um einem Hindernis auszuweichen oder auch um einen anderen Rennteilnehmer zu überholen, werden Sie oft schnell in die nächste rechte Spur überwechseln müssen.

- Halten Sie Taste 2 gedrückt und tippen Sie auf den Richtungspad nach rechts. Dann wechseln Sie im schnellsten Tempo in die linke Spur.

- Halten Sie Taste 2 gedrückt und tippen Sie auf dem Richtungspad nach links. Dann kommen Sie im schnellsten Tempo nach rechts in eine Spur.

BESCHLEUNIGEN

Die Geschwindigkeit erhöhen Sie ständig mit der Taste 2.

- Wenn Ihnen Hindernisse oder Gegner verfolgen, zum Beispiel weil Sie ein Hindernis gestreift haben, dann halten Sie einfach Taste 2 gedrückt und Sie werden wieder schneller.

POUR TOURNER À GAUCHE OU À DROITE

Quand vous avez besoin de tourner rapidement dans peu d'espace, il vous faut utiliser votre bouton de flèche pour régler votre moto dans la direct on souhaitée.

- Tout en tenant le bouton n°2 enfoncé appuyez le bouton de flèche vers la droite cela vous donnera un déplacement rapide vers la droite.

- Tout en tenant le bouton n°2 enfoncé appuyez le bouton de flèche vers la gauche cela vous donnera un déplacement rapide vers la gauche.

ACCÉLÉRATION

Pour accélérer vous devez tenir le bouton n°2 enfoncé tout le temps.

- Quand vot e moto commence à ralentir soit parce le temps passe, soit parce qu'il y a des obstacles devant vous, gardez le bouton enfoncé pour rapprendre de l'élan.

MOVIMIENTO IZQUIERDA-DERECHA

Para hacer movimientos rápidos deberá mover el botón D para mover la moto en la dirección deseada.

- Pulsando el botón 2 para que el movimiento mantenga el botón D hacia el centro o la derecha. Esto le dará un movimiento de más rapidez a la derecha.

  Pulsando el botón 2 presione el botón D hacia la izquierda y consiga así un movimiento de máxima rapidez hacia la izquierda.

ACELERACIÓN

Para acelerar pulse el botón 2.

- Cuando su moto pierda velocidad esta o agotándose el tiempo o bien haya golpeado demasiados obstáculos. Pulsando el botón 2 ganará nuevamente velocidad.

MUOVERE A DESTRA ED A SINISTRA

Muovete la moto a mano nella direzione desiderata.

- Mentre premete il tasto 2 premete il tasto D verso destra. In questo modo potrete muoverv verso destra molto velocemente.

  Mentre premete il tasto 2 premete il tasto D verso sinistra. In questo modo potrete muoverv verso sinistra molto velocemente.

ACCELLERATIRE

Per accellerare devete tenere premuto il tasto 2. Questo accelera sino al esaurimento dell volta che [illegible] ne hai [illegible]

BRAKING

Braking can be overrated and cost you important seconds in the race. You need to use a light hand when applying Button 1.

- When you need to slow down, you can simply release Button 2. The bike will immediately lose speed.

- When you need to stop immediately and avoid an obstacle, press Button 1 in a series of quick presses. If you slam on the brakes pressing all at once, chances are your bike will crash-up.

JUMPING

The main objective in jumping blocks is not to lose speed and go in the greatest distance.

- Once you've run up to the jumping block in a wheelie position, look for the moment when your rear wheel is right on the lip.

- Just before jumping off, press you D Button in the neutral position.

BREMSEN

Das Bremsen wird bei diesem Spiel oft überschätzt sein und kostet Sie deutlich wertvolle Sekunden. Es wird immer ganz ruhig und locker, wenn Sie Taste 1 benutzen.

Um langsamer zu werden, genügt es auch, Taste 2 für einen Moment loszulassen. Ihr Motorrad wird sofort an Tempo verlieren.

Falls Sie aber wegen einem Hindernis zum Beispiel sehr stoppen müssen, drücken Sie mehrmals hintereinander kurz die Taste 1. Steigen Sie besser in einem Winkel in die Bremse. Sie verlieren deutlich leichtere Kontrolle über Ihr Motorrad.

SPRINGEN

Die Hauptgrundlage dabei ist, ohne Temperaturverlust die größtmögliche Distanz zu überwinden.

- Sobald Sie in Ihrem Sprung unvorsichtig halten, warten Sie solange, bis Ihr Hinterrad Bodenkontakt haben.

- Kurz vorher Sie loszuspringen, wechseln Sie vielleicht noch einmal Ihre Spur über.

FREINAGE

[illegible] pour perdre des secondes. [illegible] lentement dans le virage. Il faut donc [illegible] le moteur n°1 avec modération.

- Quand vous [illegible] pour ralentir, [illegible] le bouton n°2 [illegible] progressivement de la vitesse.

  Si vous avez besoin de vous arrêter immédiatement pour éviter un obstacle, appuyez sur le bouton n°1 [illegible] rapidement et de façon répétée. Si vous bloquez les [illegible] en gardant le doigt sur le bouton vous avez des chances de vous casser la figure.

SAUT

Le but est de sauter le plus loin possible de virage en virage. [illegible] la plus de distance possible.

- Quand vous [illegible] sans mettre de la poussière, surveillez le moment [illegible] vous [illegible] atteignez la pente [illegible] plus haut.

- [illegible] le bouton de flèche en position [illegible] (au centre).

FRENAR

Frenar es [illegible] se puede hacer [illegible] de tiempo por tanto [illegible] en [illegible] acción.

- Cuando quiera [illegible] su [illegible] aparte el botón 2 y la moto pierde la velocidad inmediatamente.

  Para parar [illegible] y [illegible] está [illegible] de [illegible] mantiene. Si no lo hace [illegible] y deja [illegible] sobre [illegible] también [illegible] muchas probabilidades de caerse o [illegible] sin motor.

SALTOS

El principal objetivo [illegible] saltos es [illegible] ganar velocidad y altura [illegible] distancia posible.

- Cuando [illegible] momento [illegible] en las [illegible]

  Antes de [illegible] botón [illegible] posición neutra [illegible]

FRENO

Por otro lado [illegible] es [illegible] mejor pierdas.

Cuando [illegible] necesario [illegible] inmediatamente pisando el botón 2 [illegible] pulsar.

SALTO

Cuando [illegible] velocidad [illegible] distancia posible.

- Cuando [illegible] la pendiente [illegible] direcciones hacia posiciones neutras [illegible] centro.

  Tiene que [illegible] 2.

  Si no [illegible] sólo [illegible] para [illegible] la velocidad [illegible] por [illegible] 25%.

TIME LIMIT

REGELN UND HINWEISE

il sc
trajecto

PRISE DE COMMANDES

Avant de commencer définit vitesse
course, vérifie qu'vous qu'vous
a (rpm) les règles du jeu

Limite de temps
Tremplin
3. Pénalités pour dommages
4. Vitesse

LIMITE DE TEMPS

vous est accordé une limite de temps
spécifiqu pour terminer chaque course
Si vous dépassez ce temps, vous avez perdu
et le jeu est terminé

Comme les courses se Après un
deux ème fois après le 5e nous se
déroulerons par couples (courses 1&2 ou 2/7
etc) ou par catégories (1 à 5 ou 6 à 10

- Courses 1 & 6
  Limite de temps 60 secondes
  Courses 6 à 10
  Limite de temps 50 secondes

CONTROL

Avant de commen
nécessitera

mite temps
Blocage de
Dégâts
4. Vitesse

LIMITE DE TEMP

Tiens un temp
cada secuen
hasta el
acaba

Comme
après
6 0

- Escenarios
  Limite de
  Escenario
  mite

TEMPO LIMITE

Pe ogni pe cor
empo limite
a

Haben Sie eine Runde in weniger Zeit überstanden, werden die verbliebenen Sekunden in die nächste Runde übertragen. Auf die Art können Sie sich wertvolle Sekunden für die schwierigeren Runden ersparen.

Trotzdem gibt es auch für diese Sparen von Zeit auch eine Einschränkung. Sie können maximal 30 Sekunden zusätzlich mit in die nächste Runde übernehmen, alle weiteren Sekunden werden gestrichen.

[illegible] oben in Bildsch[illegible] w[illegible] während des Rennens die Zeit eingeblendet. Der Ablauf der Zeit ändern sich aber je nach dem, was folgt:

[illegible] gen 50% der tatsächlich ich [illegible] vergangenen Sekunden
[illegible] 200% der tatsächlich ich [illegible] vergangenen Sekunden

- Cependant, [illegible] au maximum de temps [illegible] peut utiliser plus d'[illegible] à la fois que si le temps important [illegible] réservé équivaut plus de 90 secondes, le temps de réserve supplémentaire ne sera pas cumulable.

- Le temps restant dans le coin en haut à gauche de l'écran va changer selon le mode de course

  Temps de peur – la moitié du temps réel (les secondes passent 2 fois moins vite)
  Temps de dommages – double du temps réel (les secondes passent 2 fois plus vite)

DAMAGE

There are several types of obstacles presented on road and off-track in the game. When you bike makes contact with any of them, it will be affected in damage points which will increase from scene to scene. This will be reviewed at the end of every scene. Once you damage points exceed 100, you screen [illegible] will [illegible] as normal.

The following table shows you damage points

OBSTACLES	RESULTS	DAMAGE POINTS
Rocks, small and sides	Speed decrease	2
Small [illegible] in water	Speed drop	5
Large obstacles (cars, trees, [illegible] signs, etc.)	Crash Crash	0
Cliff [illegible] dust	Speed decrease	0

ZUSAMMENSTÖSSE

Es gibt mehrere Hindernisse auf der Straße und am Rand der Rennstrecke. Stoßen Sie mit einem dieser Hindernisse zusammen, oder fahren Sie neben diesem schießen Sie daß Schadenspunkte, die von Runde zu Runde steigen. Die Summe dieser Schadenspunkte werden zum Schluß einer Runde nach einem Vergleich [illegible]. Sobald Sie [illegible] mehr als 100 Punkte erhalten haben, [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Flaches [illegible]	[illegible]	[illegible]
Noyer [illegible]	[illegible]	[illegible]
Grosses pulpes [illegible]	Acc[illegible]	[illegible]
Vu [illegible]	[illegible]	[illegible]

EVALUATION SCREEN

When you finish a round, the screen will evaluate your performance and award you skill points as well as damage points. You will be awarded points based on how many cars and bikes you pass during each individual scene.

The following will be rewarded:

- Time: Time spent finishing one scene
- Passed: Number of cars and bikes passed
- Total: The total amount of points awarded to you for that round

After the 10th scene, the "Total" message will start blinking to notify you that the game is over.

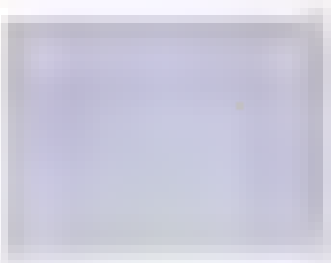
BEWERTUNG

Nachdem Sie eine Runde erfolgreich beendet haben, erscheint auf dem Bildschirm eine Bewertung Ihrer Fahrkünste in Form von Punktzahlen und den erwähnten Schadenspunkten. Die Anzahl der Punktzahlen hängt davon ab, wieviele Autos und Motorräder Sie überholt haben.

Folgende Punkte werden angezeigt:

- Zeit (Time): Anzahl der Sekunden, die Sie für diese Runde benötigt haben
- Überholt (Passed): Anzahl der überholten Wagen und Motorräder
- Summe (Total): Summe der Punkte für eine Runde

Nach der zehnten Runde blinkt die Anzeige "Summe (Total)", um Ihnen mitzuteilen, daß damit das Spiel zu Ende ist.



ECRAN D'ÉVALUATION

[illegible] vous [illegible] pour évaluer votre performance et [illegible] en fonction de vos points de dommages. Vos points de vie sont calculés en fonction du nombre [illegible] de moins [illegible] dépassez [illegible]

Sur [illegible]

- Le numéro [illegible] **Passed**
- Tous les noms des [illegible] utilisables dans [illegible]

Après [illegible] course le message TOTAL [illegible]

PANTALLA DE EVALUACION

A [illegible] la [illegible] evaluará su actuación y [illegible] según lo haya hecho [illegible] Sus puntos de vida [illegible] corresponden al número de coches y motos [illegible] no pasa [illegible]

Si [illegible]

- Tiempo [illegible] Lap time
- [illegible] Passed
- Todos los [illegible] siguiente [illegible]

Después de [illegible] mensaje TOTAL [illegible]

VALUTAZIONE DELLA GARA

Quando finite un paraurto il computer valuterà la vostra prestazione in base al vince [illegible] vi vi sorpassati

- LAP TIME: Tempo trascorso per [illegible] del corso
- PASSED: Numero di auto [illegible] sorpassate
- TOTAL: Numero totale di punti guadagnati da usare nel prossimo scenario

TUNE-UP SCREEN

Once you've reviewed your evaluation screen, you'll be able to tune-up your bike in the next screen.

Here you can exchange points that have been earned in passing for parts that will improve the performance of your bike.

Exchanging parts follows these moves:

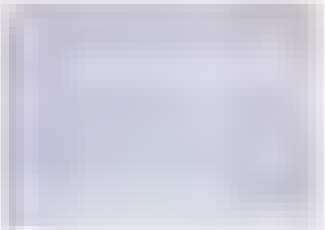
- Position the arrow along the left of the part or condition you want to improve by moving your D-Button up and down.
- Once you decide which part, press Button 1 or 2 to choose.
- If you wish to return to the game without choosing any part, position arrow to "Exit" and press Button 1 or 2.
- Following your choice, repeat the above to begin play again.

VORBEREITUNG AUF DIE NÄCHSTE RUNDE

Nach der Bewertung haben Sie die Möglichkeit, Ihr Rennrad zu reparieren und auf das nächste Rennen vorzubereiten.

Hier tauschen Sie die bisher verdienten Punkte gegen Ersatzteile oder andere Verbesserungen aus.

- Mit Hilfe der Richtungspfeile setzen Sie den Pfeil auf dem Bildschirm links neben dem gewünschten Ersatzteil oder Verbesserung.
- Drücken Sie dann die Taste 1 oder Taste 2.
- Wollen Sie kein weiteres Teil, setzen Sie den Pfeil neben „EXIT" (Ausgang) und drücken wieder entweder Taste 1 oder Taste 2.



[illegible]RAN DE PRÉPARATION MÉCANIQUE

[illegible] ne vous avez lu [illegible] écran d'évaluation [illegible] vous vient vous permettre d'améliorer votre [illegible] pour la course suivante.

[illegible] s pouvez échanger des pièces que vous [illegible] gagnées en dépassant les autres [illegible] pièces détachées qui augmentent [illegible] performances de votre [illegible].

[illegible] vous pouvez sélectionner jusqu'à [illegible].

[illegible] u roche se sert à gauche de la [illegible] ne de [illegible] à droite. Que vous voulez [illegible] vous [illegible] mots au [illegible] [illegible] roche pour la différence de hau[illegible] s.

[illegible] une pièce [illegible] Bau ou [illegible] ou 2 pour [illegible].

[illegible] roche [illegible].

A [illegible] roche [illegible] minimum [illegible].

PANTALLA DE FUESTA A PUNTO

Una vez vista la pantalla de evaluación puede pasar a punto su moto para la próxima carrera.

Aquí puede mirar a puntos acumulados por aquellas que mejorarán el rendimiento de su moto.

La selección de adquisición se hace como sigue:

- Coloque la flecha junto a [illegible] la condición que desea mejorar pulsando el botón B hasta que aparezca la flecha.
- Una vez hecha la elección que se ve colo[illegible] 2.

  Si desea volver a [illegible] seleccionado coloque la flecha arriba. Eu y pu se ve botón 1 o 2.

  Seg[illegible] unión es [illegible] para [illegible] con nivel [illegible] juego.

ADQUISTO PEZZI IN INCAMBIO

Una volta fatta la valutazione sarete pronti ad acquistare delle parti di ricambio. Ciò potrete fare a punti guadagnati nel corso della gara.

Come scegliere le vari parti di ricambio: Posizionate il cursore sulla voce inerente pendente al pezzo di incambio da voi desiderato (anche per questa operazione usate direzionale).

Quando avete deciso quale parte acquistare premete tasto [illegible].

Below is an outline of the benefits given and the points needed for each part or condition

PART	PERFORMANCE	POINTS	
		SECOND 1-5	FIRST 6-10
Handle	Faster turns to left/right	8	16
Accelerator	0 to 200km/h more quickly	5	10
Tire	Improved speed in rough terrain	5	10
Engine	Allows top speed of 280km/h	10	0
Suspension	Jump without loss of speed	10	20
Tank	Minimize your damage	10	20

Depending on how many items you have acquired you can reduce your damage taken

ITEM	DECREASE IN DAMAGE POINTS
Beamer	8
Nitro	6
Tire	4
Tool Kit	10
First Aid Kit	12
Health Drink	10
Poly-tank (reserve)	10
Battery	24
Mechanic	20
Key	50

In der folgenden Liste sehen Sie die Auswahl der Teile, welche Verbesserungen Ihnen bringen sowie die Kosten in Punkte

Teil	Verbesserung	Kosten in Punkte 1-5	Kosten in Punkte 6-10
Steuerung	schnellere Richtungswechsel nach links und rechts	5	10
Beschleunigung	schneller von 0 zu 200 km/h	5	0
Reifen	höhere Geschwindigkeit auf schlechtem Terrain	5	10
Motor	neue Höchstgeschwindigkeit ist dann 280 km/h	10	0
Aufhängung	Sprungen ohne Temperatur	10	20
Ersatzteil	zum Reparieren	10	20

Diese Ersatzteile reduzieren auch gleichzeitig Ihre Schadenspunkte

Ersatzteile	Abzug bei den Schadenspunkten
Scheinwerferhauser	4
Kleinteile	8
Reifen	8
Ventilkappen	10
Erste-Hilfe-Kasten	12
Getriebe	5
Ersatzteile	8
Batterie	24
Mechaniker	20
Schlüssel	50

APPEARANCE

START

Alle [illegible]
the co[illegible]

The c[illegible]
start a [illegible]
and leave [illegible]

TINGACHERBUS RA[illegible]

There are five [illegible]
be able to [illegible]
they will be no [illegible]
So practice we [illegible]
be able to surv[illegible]
second

START

Der Cour[illegible]
n qe Su[illegible]
rtle 2 [illegible]
[illegible] not 106 go it [illegible]

U[illegible]SCRECHENBARE RA[illegible]

[illegible] nagelsaint Und [illegible]
[illegible] nchen [illegible]
[illegible] Bo m [illegible] we en C[illegible]
[illegible] nd s [illegible]

[illegible] vous [illegible] et obtenir ne [illegible]

MAINTENANT À VOUS!

[illegible] vous reste plus qu'à jouer. Auparavant [illegible] ce qui suit.

REMARRAGE

Après que vous vous soyez placé sur la ligne de départ, le simple à découvrir commencera [illegible] mêmé élément.

[illegible] compte à rebours de la [illegible] de 3 à 0, appuyez sur [illegible] n°2 pour démarrer [illegible] meilleur moment pour quitter le départ.

LES PIÈGES DE LA COURSE

[illegible] 5 circuits de course qu'vous pouvez [illegible] Au deuxième passage [illegible] y aura [illegible] de 4 lauriers et il faut en être plus [illegible] Aussi, pour survivre aux pièges du 2e [illegible] scène 4 à 16), entre nez-vous [illegible] 5 premiè re courses.

[illegible] ne mija, perderà automaticamente [illegible] nus corrispondenza. Puoda dogir as pu zza in ordem que dosea.

MOVIMENTOS

Le unee que questa ya ne ne permesse a [illegible] Lea la sejuenti n y empiece.

SALIDA

Cuando se encuentre en el nea de salida comenzará la cuenta al ás.

La cuenta empezará en 3 y acabará en 0. Cambiarlo pulsando el botón 2 para revolucionar el motor y salir.

ESCENAS

Hay cinco escenas que deberá repetir. Le segunda vez será más difícil, así que practique en la primera vuelta si quiere sobrevivir en la segunda.

Puede scegli ere una de questi arbeeb senza [illegible] rimissiem à punteggio.

ORA INIZIATE A GIOCARE

Leggete seguenti istruzioni per affrontare una buona gara.

PARTENZA

Appena posizionati sulla linea di partenza sarà inizio il conto alla rovescia.

Il conteggio inizierà da 3 fino ad arrivare a 0.

SCENAR

Ci sono 5 scenari di gara diversi tra loro. Ecco elenco dei vari scenari.

SCENE 1 A Country Track
This scenn will open on n groomed track in the country. You'll be racing against cars and the obstacles are obvious. Watch out for

- Big rocks, riding on the green trees

SCENE 2: The Ruins
Here you'll find yourself in n wasteland of stone jumps and ruins where you can really knock yourself up. You'll be racing against bikes in an unstructured terrain with no track. Watch out fo

- Ru nn rocks, riding away from ramps

SCENE 3 The Red Desert
This place is as hostil le as ny desert can be. You're racing aga nst cars in another unstructured terra n with nn track. The land is very hard on you bike as stay n the open red sann away from rocks Jan Look ou for

- Cact s, st rt, green st green ol nga rocks

STRECKE 1. Landstraßen
Dieses Rennen wird auf einer Landstraße beg nnen. Sie werden gegen andere Wagen kämpfen und die Hinde nisse sind leicht erkennbar. Achten Sie besonders auf

- Große Steine Bäume und bleiben Sie auf der Straßn

STRECKE 2. Ruinen
Bei diesem Rennen haben Sie n ne Strecke mit zahlreichen Felsblöcken und Ru nen zu bestehen die Ihnn alle das Leben kosten können. Sie fah en diese Strecke ohne Straße gegen ndere Motorrad ahre. Achten Sie besonders auf

- Ruinen Felsen und sp ngen Sie wenn immer mög ich

STRECKE 3 Durch die rote Wüste
Diese Strecke ist so freundlich wie eine Wüste nur se n kann. Auch hier fahren Sie durch eine unübersichtliche Gegend ohne Straße gegen ndere Wagen. Diese Strecke geh n ch a zu sehr m t ihrem Motorrad um halten Sie sich n se von allen H nde n seen fe n. Achten Sie besonders au

- Kak ten Un ie Felsen und g une bewuchsenn Strecke

COURSE 1 : Une piste dans la campagne

Cette course débutante sur une piste plate se déroule en pleine campagne. Vous [illegible] contre des autres, et les obstacles [illegible] évidents. Méfiez-vous :

- des grosses pierres, des arbres, de ne pas [illegible]

COURSE 2 : Les ruines

Où vous retrouverez dans un paysage de [illegible] de pierres et de ruines à un kilomètre. Où pouvez vraiment vous distancer. Vous [illegible] mesurerez avec d'autres motos sur [illegible] piste n'est pas tracée.

Méfiez-vous :

- [illegible] des trous, des rochers, de ne pas vous [illegible] des bosses

COURSE 3 : Le désert

[illegible] est à ses hostile qu'un désert [illegible] Vous allez faire la course avec des [illegible] dans un [illegible] sans piste et sans [illegible] soleil ne qu'un [illegible] rouge [illegible] vous [illegible] cactus [illegible] pourquoi pas [illegible] avec le feu rouge vert

ESCENA 1: Circuito de campo

Esta escena comenzará en una pista en el campo. Competirá contra coches y las dificultades son obvias. Tenga cuidado con rocas grandes, surcos del césped, árboles.

ESCENA 2: Ruinas

Aquí encontrará piedras que le harán saltar continuamente. Competirá contra motos a un terreno sin estructura y sin circuito. Tenga cuidado con rocas, ruinas, saltos.

ESCENA 3: Desierto

Esta escena es la más difícil como sólo puede ser lógico: desierto. Compite contra coches, no hay pista. La tierra es muy dura. Manténgase en la zona que tiene de obstáculos. Tenga cuidado con cactus, rocas, pozos, zonas con árboles.

SCENA 1: CORSO DI CAMPAGNA

In questo scenario dovrete sorpassare alcune automobili.

- Evitate: rocce, alberi

SCENA 2: LE ROVINE

Correrete contro altre motociclette.

- Evitate: rovine, rocce

SCENA 3: IL DESERTO ROSSO

Gareggiate contro potenti automobili lunaggiate.

- Evitate: Cactus, rocce

[illegible] Mane

[illegible] water and 1996 track. You'll [illegible] you'll [illegible] because this scene is [illegible] to stay on dry land. And when you h[illegible] the water, you sink! Be careful and drive well. Watch out for:

- Water, water, water

SCENE 6. Mountain Roads.

Welcome to the hardest and fast scene. You're competing with cars and the scene is wide open, unsaturated, rough and relentless. Watch out for:

- Trees, rocks, hills, cliffs, dirt, slides.

BEST TIME

The best time will automatically replace the old time when you've won the game and made it through all ten races.

This time will appear at the end of the game and remain in the game until a new time is achieved, just like a real arcade game.

[illegible]

[illegible] Wasser [illegible]

STRECKE 6 [illegible]

Willkommen zu [illegible] Strecke. [illegible] unübersichtlich [illegible] Strecke offen und [illegible] Achten besonders auf:

- Bäume, Felsen, Hügel, Kippen, Lu[illegible] glatte Straßen

BESTZEIT

Am Ende eines Spiels wird die [illegible] Bestzeit angezeigt [illegible]

[illegible] **[illegible]ésages**

[illegible] 90% d'aigua [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] Mé[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] Mé[illegible]

[illegible]

[illegible] EMPS

[illegible]

[illegible]

ESCENA 4 Tu[illegible] pantanosa

Aquí el 90% es agua y el 10% pista. Prou la d'fell marmonosa en barra seca. Cuando cauga en agua se hunde. A V gua. Agua

ESCENA 5. Cam[illegible] de muntanya

Es[illegible] escena más dura. Compañía contra coches. No hay otra pista que el naranjo en una. Tenga cuidado con árboles, rocas, ramas, agua, barrancos, derrapajes.

MEJOR TIEMPO

É[illegible] mayo[illegible] tiempo [illegible] manta a tiempo antes de cuando gano el juego y acabo [illegible]

Este [illegible] tiempo aparece [illegible] del juego y permanecerá al [illegible] que sea [illegible] sólo

ESCENA 4 LA PALUDE

[illegible] 90% d'aigua [illegible] 10% [illegible]

- Evite [illegible] aigua

ESCENA 5 STRADE DI MONTAGNA

Benvenut[illegible] a [illegible] escena. La più dura

- Evitate [illegible]

MIGLIOR TEMPO

[illegible] tempo di ogni percorso si [illegible] registra [illegible] automaticamente. Questo non verrà cancellato [illegible] che non sarà registrato un tempo migliore.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM

For Proper Usage

Do not get wet

Do not bend	Don't subject it to any violent impact
Do not expose it to direct sunlight	Do not damage or distort it
Do not place near any high temperature source	Do not place it near benzine

- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
- When wet, completely dry before using
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water
- After use, put it in its CASE

BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen

Nicht knicken	Vor Gewalteinwirkungen schützen
Nicht direkt der Sonne aussetzen	Nicht beschädigen oder verbiegen
Vor Hitze [illegible]	Nicht in Verdünnung Benzin [illegible]

- Achten Sie besonders darauf daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben
- Nach Gebrauch in die Hülle legen

PRECAUTIONS D'EMPLOI

A manipuler avec précaution

Ne pas mouiller

[illegible]

[illegible] Ne pas abîmer

[illegible] Ne pas [illegible]

Ne non déposer de liquid su [illegible] carte SEGA!

Si votre cartouche est mouillée séchez-la bien avant de [illegible] utiliser.
Si elle est sale frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
Si vous ne vous en servez plus rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

No [illegible]

[illegible]	[illegible] de golpes [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] quedar [illegible]

Tenga especial cuidado en no introducir nada en el SEGA CARD.

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño blando humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, guárdelo en su funda.

AI POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE SEGA sono destinate esclusivamente al Master System SEGA.

Per un uso appropriato

Non [illegible]

Non piegare [illegible]	[illegible]
Non esporre [illegible] sole	Non danneggiare [illegible]
[illegible]	Non [illegible] con bevande [illegible]

[illegible] non potrebbero [illegible] nella sua Sega Card.

- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando è sporca, asciugarla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso, depositarla in un contenitore.

NOTES

Sus

NOTI